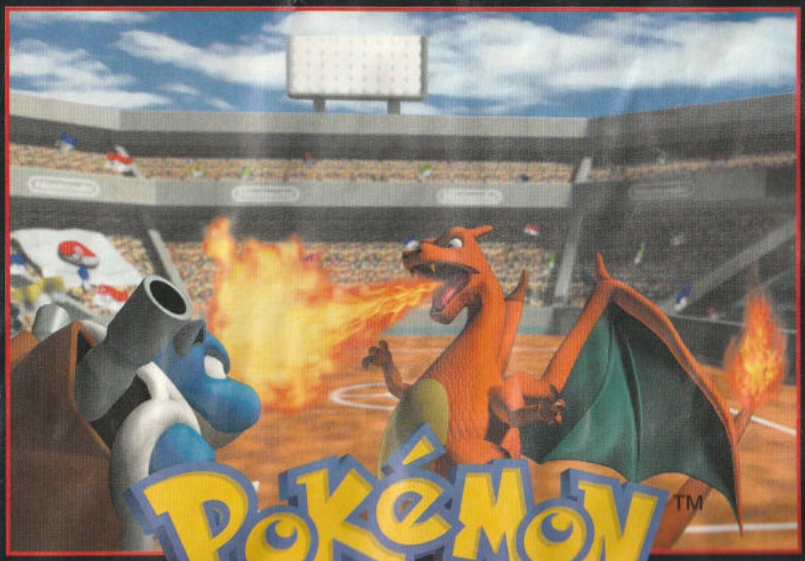
NUS-R-NPOD-NNOE

SPIELANLEITUNG



Pokémon™ STADIUM

NINTENDO 64

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo® 64 System paßt.

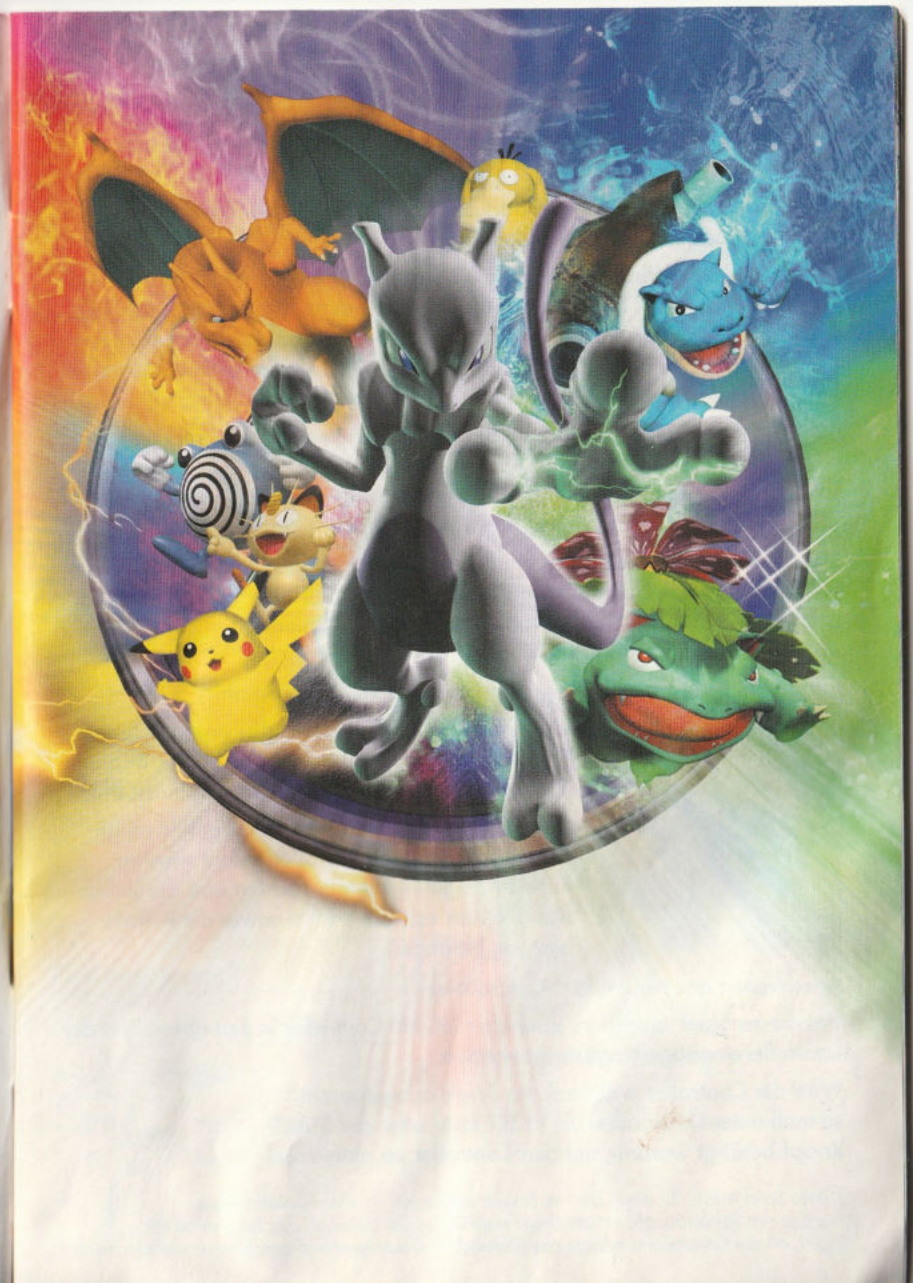
Wir freuen uns, daß du dich für die POKéMON STADIUM™ Spielekassette für dein Nintendo® 64 System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

⚠ VORSICHT

DAS NINTENDO® 64 GENERIERT REALISTISCHE BILDER UND 3-D SIMULATIONEN. BEI EINIGEN PERSONEN KANN ES WÄHREND DES SPIELENS ODER BETRACHTENS BESTIMMTER VIDEO-BILDER ZU SCHWINDELGEFÜHLEN, DESORIENTIERUNG ODER ÜBELKEIT KOMMEN. WENN BEI IHNEN ODER IHREM KIND EINES DIESER SYMPTOME AUFTRITT, LEGEN SIE EINE PAUSE EIN UND SPIELEN SIE SPÄTER WEITER.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1995 - 2000 NINTENDO/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
© 2000 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



[0999/L4/NOE/N64]

DER NINTENDO®64-CONTROLLER

Der Nintendo64-Controller verfügt über ein analoges System, das eine Steuerung in jede Richtung und jeden Winkel gewährleistet.

Beim Einschalten der Konsole darf der analoge 3D-Joystick nicht aus seiner Standardposition bewegt werden.

Wird der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) während des Einschaltens der Konsole aus seiner Standardposition bewegt, so wird diese Position von der Hardware als neue Standardposition registriert. Dies führt zu einer fehlerhaften Anwendung der Steuerfunktion.

Um eine falsche Standardeinstellung wieder rückgängig zu machen, muß der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) in seine Mittelposition gebracht werden. Dann, bei gedrückter L- und R-Taste, den START-Knopf betätigen.

Der Nintendo64-Controller ist ein Präzisionsinstrument. Es ist darauf zu achten, daß keine Flüssigkeiten oder andere Fremdkörper in das Gehäuse gelangen. Bei auftretenden Problemen steht der Nintendo Kundendienst unter der Telefonnummer 01 30-58 06 zur Verfügung.

Für dieses Spiel empfehlen wir die abgebildete Griffposition.

Bei dieser Griffposition wird das analoge Steuerkreuz mit dem linken Daumen und die A-, B- oder C-Knöpfe werden mit dem rechten Daumen betätigt.

Die nicht benutzten Finger können um den ergonomisch geformten Controller gelegt werden. Mit den Zeigefingern der rechten und der linken Hand lassen sich die L-Taste sowie die R-Taste bequem betätigen.

Anschließen des Nintendo64-Controllers:

Um dieses Spiel spielen zu können, muß ein Controller in den ersten Port der Controllereingänge eingesteckt werden.

Wird der Controller während des Spiels ausgetauscht, so muß unter Umständen die RESET-Taste oder der START-Knopf betätigt werden, um den Controller zu aktivieren.

Dieses Spiel wurde für einen bis vier Spieler entworfen. Im Mehr-Spieler-Modus werden der Spieleranzahl entsprechend viele Controller benötigt, die, beginnend mit Port 1, an die Controllereingänge des Nintendo64 Grundgeräts angeschlossen werden müssen.

INHALT

Bevor du deine Konsole einschaltest 6
Mehrspieler-Modus mit dem Transfer Pak 7
WILLKOMMEN IM POKéMON-STADION! 8
Controller-Funktionen 8
Spielbeginn 9
Zum Spiel 10
Blitzkampf 10
Schaukampf 11
Options-Menü 12
DER POKéMON TRAINER-PARK 13
Hauptmenü 13
Das Stadion 14
Der Schaukampf 16
Arenaleiter-Burg 18
Pokémon-Labor 19
Der Hi-Tech-PC 20
• Verwaltung deiner Pokémon 20
• Verwaltung der Items 22
• Verwaltung der einzelnen Boxen 23
• Liste anschauen 24
Der Pokédex 26
Tausche Pokémon 27
Der Siegespalast 28
Der GB-Turm 29
Kids Club 30
SO KÄMPFST DU RICHTIG! 32
Stelle dein Team zusammen 32
Kampfsteuerung 34
Der Kampfablauf 36
So geht es weiter 37
Hinweise und Strategien 38
WICHTIGE HINWEISE 41

BEVOR DU DEINE KONSOLE EINSCHALTEST

Überprüfe die nachstehenden Verbindungen, ehe du dein Nintendo64 einschaltest:

- Überprüfe, ob du dein **Pokémon Stadium**-Modul richtig in den Modulschacht deines Nintendo64-Grundgeräts eingelegt hast.
- Wenn du ein Nintendo64 Transfer Pak verwendest, stelle sicher, dass dein Game Boy-Modul der Roten, Blauen oder Gelben (Erscheinungstermin steht noch nicht fest) Edition korrekt in das Nintendo64 Transfer Pak eingelegt ist und dass das Transfer Pak ordnungsgemäß im Controller steckt.
- Bitte lies dir vor Gebrauch des Nintendo64 Transfer Paks die Bedienungsanleitung genau durch. Im nächsten Kapitel erfährst du weitere Einzelheiten dazu.

VORSICHT:

- *Wenn du dein Nintendo64 Transfer Pak während des Spiels schüttelst oder dagegen stößt, können Komplikationen beim Spielen auftreten!*
- *Wenn nicht ausdrücklich darauf hingewiesen wird, darfst du das Transfer Pak und das Modul nur bei ausgeschalteter Konsole einlegen bzw. herausziehen. Falls du das Transfer Pak oder das Modul bei eingeschalteter Konsole einlegst bzw. herausziehst, verlierst du eventuell sämtliche Speicherstände oder es können andere Fehlfunktionen auftreten.*

Wichtige Hinweise für das Speichern

Als Faustregel gilt, dass das Game Boy-Modul nur bei ausgeschaltetem Nintendo64-Grundgerät in das Nintendo64 Transfer Pak eingelegt bzw. herausgezogen wird. Sollte jedoch ein Fehler beim Speichern auftauchen, dann ziehe dein Game Boy-Modul bei eingeschaltetem Nintendo64-Grundgerät aus dem Nintendo64 Transfer Pak heraus. Säubere anschließend die Kontaktleiste des Game Boy-Moduls und stecke es wieder in das Nintendo64 Transfer Pak. Jetzt kannst du deine Daten wieder speichern.

Spielst du mit diesem Modul auf dem Game Boy weiter, könnten deine Spielstände, die du beim Spielen auf dem Nintendo64 gespeichert hast, gelöscht werden.

Nintendo®64 Transfer Pak™

Dieses Spiel ist mit dem Nintendo64 Transfer Pak kompatibel. Bitte lies dir vor Gebrauch des Transfer Paks die Bedienungsanleitung genau durch. Vergewissere dich, ob dein Nintendo64-Grundgerät auch wirklich ausgeschaltet ist, ehe du das Transfer Pak bzw. ein Game Boy-Modul einsetzt.

Beim Pokémon-Tausch unbedingt zu beachten: Die Sprachversion deines Game Boy-Moduls im Transfer Pak muss mit der Sprachversion deines Pokémon Stadium-Moduls übereinstimmen. Andernfalls kann ein Verlust von gespeicherten Daten nicht ausgeschlossen werden.

BEACHTE: Hast du dein Game Boy-Modul bereits gesäubert und kannst immer noch nicht abspeichern, könnten auch andere Gründe für die Fehlfunktion verantwortlich sein.

MEHRSPIELER-MODUS MIT DEM TRANSFER PAK

Es hängt von der Anzahl der Transfer Paks ab, ob du deine Pokémon zunächst registrieren musst, ehe du einen Mehrspieler-Schaukampf beginnst. Bitte lies diese Anweisungen, wenn du das Transfer Pak benutzt, genau durch. (Im Kapitel „So kämpfst du richtig" findest du nähere Informationen dazu.)

Du verfügst über ein Nintendo64 Transfer Pak

Zuerst legst du das Game Boy-Modul von Spieler 2 in das Transfer Pak ein. Nun setzt du das Transfer Pak in den dafür vorgesehenen Schacht an deinen im ersten Port angeschlossenen Controller und schaltest dein Nintendo64 ein. Wähle SCHAUKAMPF an und suche dir die Pokémon aus, mit denen du antreten möchtest. Registriere diese Pokémon anschließend. Schalte jetzt dein Nintendo64 aus, wechsle das Game Boy-Modul deines Mitspielers mit deinem und schalte dein Nintendo64 wieder ein. Wähle erneut SCHAUKAMPF an. Im **Registrierungs-Bildschirm** muss Spieler 1 das Game Boy-Modul anwählen. Spieler 2 wählt REGISTRIERTE POKéMON an.

Du verfügst über zwei oder vier Nintendo64 Transfer Paks

Wenn die Anzahl der verwendeten Transfer Paks der Anzahl der Spieler entspricht, kannst du sofort mit dem Spiel beginnen, ohne dein Nintendo64 zwischendurch auszuschalten. Vergewissere dich lediglich, ob alle Game Boy-Module und Transfer Paks korrekt angeschlossen sind, ehe du dein Nintendo64 einschaltest. Alle Spieler können die auf ihrem jeweiligen Game Boy-Modul gesammelten Pokémon direkt registrieren.

Du verfügst über drei Nintendo64 Transfer Paks

Sollten vier Spieler mit drei Nintendo64 Transfer Paks spielen wollen, gehe vor wie bei Punkt 1. Alle anderen Spieler können die auf ihrem jeweiligen Game Boy-Modul gesammelten Pokémon direkt registrieren.

Mit dem in Port 1 angeschlossenen Controller werden alle Optionen ausgewählt (einschließlich des **Schaukampf-Reglement-Bildschirms**).

Ehe du das Stadion betrittst, solltest du dich mit den Controller-Funktionen vertraut machen.

1 CONTROLLER-FUNKTIONEN

Nachstehend siehst du die Controller-Belegung bei **POKéMON STADIUM**. Dies betrifft jedoch nur die Grundsteuerung des Spiels. Wenn du näheres über die Steuerung in einem bestimmten Spielmodus erfahren möchtest, lies in den entsprechenden Kapiteln nach.

L-Taste
Drücke die L-Taste, um in verschiedenen Spielmodi von einer Box in die andere zu wechseln.

R-Taste
Drücke die R-Taste, um die Boxen in verschiedenen Spielmodi zu wechseln.

Digitales Steuerkreuz
Durch Drücken des digitalen Steuerkreuzes bewegst du den Cursor in Menüs und Listen.

C-Knöpfe
Durch Drücken der C-Knöpfe kannst du in verschiedenen Spielmodi die Seiten umblättern.

A-Knopf
Drücke den A-Knopf, um eine Auswahl zu bestätigen.

Analoger 3D-Joystick
Der analoge 3D-Joystick ist nur im KIDS CLUB-Menü aktiviert.

B-Knopf
Durch Drücken des B-Knopf widerrufst du eine Auswahl und gelangst zum vorherigen Bildschirm.

Befindest du dich im POKéMON-LABOR und wird in einer Liste ◄◄ oder ►► angezeigt, kannst du durch Drücken des digitalen Steuerkreuzes nach links oder rechts bildschirmweise durch die Listen blättern.

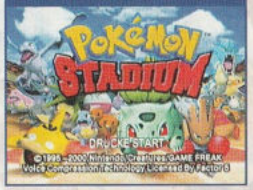
Siehe auch Kapitel „Kampfsteuerung"!

2 SPIELBEGINN

Das Spiel

Überprüfe, ob alle Controller, Transfer Paks und Module korrekt angeschlossen bzw. eingelegt sind und schalte dann dein Nintendo64 ein. Drückst du nach Erscheinen des **Hauptbildschirms** START, gelangst du zum **Modul-Check-Bildschirm**.

Hauptbildschirm



Modul-Check

Der **Modul-Check-Bildschirm** zeigt dir an, wie viele Controller und Game Boy-Module an dein Nintendo64 angeschlossen sind. Die Anzeige ändert sich je nach Anzahl der benutzten Game Boy-Module oder Transfer Paks. Ist sie korrekt, dann drücke den A-Knopf, um das Auswahlmenü aufzurufen.

Modul-Check-Bildschirm

Werden die angeschlossenen Game Boy-Module nicht oder nicht komplett angezeigt, dann sind sie vielleicht nicht korrekt eingelegt worden. Schalte dein Nintendo64 aus und überprüfe die Game Boy-Module bzw. Transfer Paks.

Du hast keinen Controller an dein Nintendo64 angeschlossen.

Du hast nur einen Controller an dein Nintendo64 angeschlossen. Es sind nicht alle Spielmodi verfügbar.

Du hast ein Transfer Pak und ein Pokémon Game Boy-Modul an dein Nintendo64 angeschlossen. Greifst du auf dein Game Boy-Modul zurück, kannst du alle Spielmodi aktivieren.

Bei Game Boy-Modulen zu beachten!

Auch wenn du ein Game Boy-Modul in das Transfer Pak eingelegt hast, können die nachstehenden Warnhinweise erscheinen:

Du hast deinen Spielstand nicht in einem Pokémon-Center gespeichert.
Du kannst den PC in Professor Eichs Labor nicht benutzen. Speichere dein Spiel in einem POKéMON-CENTER.

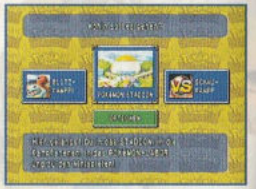
Es wird kein Spielstand gefunden
Auf deinem Game Boy-Modul ist kein Spielstand vorhanden.

Das Modul kann nicht verwendet werden
Das eingelegte Modul ist kein Pokémon Game Boy-Modul. Lege ein entsprechendes Modul ein.

Es kann auch passieren, dass anderslautende Warnungen bei Game Boy-Modulen eingeblendet werden. Folge stets den Anweisungen, die auf dem Bildschirm zu sehen sind!

Das Stadion und andere Kampfarenen

Du kannst im **Auswahlbildschirm** zwischen drei unterschiedlichen Spielmodi wählen. Wenn du im Pokémon-Stadion oder anderen Cups antreten möchtest, dann wähle STADION in der Bildmitte an. In den beiden anderen Kampfmodi trittst du in Spezial-Arenen an.



Siehe auch Kapitel „Kampfsteuerungen"!

Blitzkampf

Dieser Modus eignet sich für Pokémon-Trainer, die keine Zeit verlieren wollen! Entscheide dich für einen Ein- bzw. Zweispieler-Kampf, und schon geht es los! Du kannst jedoch nicht festlegen, welche Art Pokémon du einsetzen darfst. Es stehen dir lediglich die vom Programm festgelegten Leih-Pokémon zur Verfügung.

Benötigtes Zubehör	
Controller	1 oder 2
Transfer Paks oder Game Boy-Module	Keine

Einspieler-Kampf

Verwende den Controller, der in Port 1 angeschlossen ist. Dein Kontrahent wird vom Computer gesteuert.

Zweispieler-Kampf

Schließe zwei Controller an die ersten beiden Ports deines Nintendo64 an, um gegen einen „menschlichen" Mitspieler antreten zu können.

POKÉDEX-AUSZUG

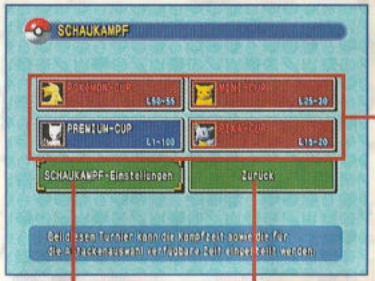
Fukano
Nr. 58

FUKANO ist ein treues und loyales Pokémon. Wenn es sein Revier verteidigt, ist es zum Äußersten entschlossen und beißt um sich.

Schaukampf

Hier treten zwei Spieler gegeneinander an. Du benötigst zwei Controller, zwei Transfer Paks und zwei Pokémon Game Boy-Module. An diesem Wettkampf nehmen die sechs Pokémon teil, die du in deinem aktuellen Team auf dem Game Boy-Modul zusammengestellt hast. Die Regeln entsprechen denen der verschiedenen Cups im Pokémon-Stadion. Du kannst auch ein Zeitlimit festlegen.

Benötigtes Zubehör	
Controller	2
Transfer Paks & Game Boy-Module	2 (Verwende nur Game Boy-Module, bei denen das Team aus sechs Pokémon besteht!)



Damit kehrst du zum vorherigen Bildschirm zurück.

Wähle einen Cup aus

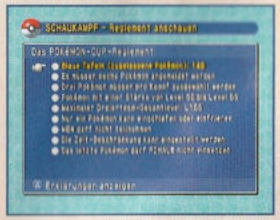
Wähle einen der vier Cups für deinen SCHAUKAMPF aus. Sollte auch nur ein Pokémon auf einem der beiden Game Boy-Module nicht die Zulassungsvorschriften für den gewählten Cup erfüllen, wird dir dieser Cup rot eingefärbt und du kannst ihn nicht spielen.

Kampf

Die Pokémon der beiden Spieler stehen sich nun gegenüber.

Regeln

Hier werden dir die Regeln des gewählten Cups angezeigt. Möchtest du Näheres über sie erfahren, bewege den Cursor vor die entsprechende Regel und drücke den A-Knopf.



Schaukampf-Einstellungen

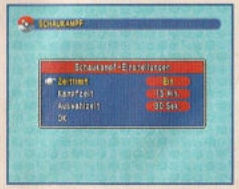
Drücke den A-Knopf und das digitale Steuerkreuz auf dem Controller, um die Zeiteinstellungen für deinen Schaukampf zu ändern.

Kampfzeit

Du kannst die Kampfzeit zwischen 5 und 90 Minuten festlegen (in 5 Minuten-Abständen). Der Kampf ist vorüber, sobald die Zeit abgelaufen ist. Steht dann immer noch kein Gewinner fest, wird der Spieler, der die meisten unbesiegten Pokémon besitzt, zum Sieger erklärt. Sollten beide Trainer die selbe Anzahl verbleibender Pokémon besitzen, werden die Kraftpunkte (KP) der unbesiegten Pokémon addiert. Der Trainer, dessen Pokémon die meisten Kraftpunkte besitzt, gewinnt.

Auswahlzeit

Dieses Zeitlimit bezieht sich auf die Eingabe der Pokémon-Attacken. Du kannst zwischen 10 und 90 Sekunden (in 10 Sekunden-Abständen) wählen. Die Trainer müssen innerhalb dieser Zeit eine Attacke ausgesucht haben. Andernfalls wird automatisch die C▲-Attacke eingesetzt. Sind alle Attacken auf C▲ aufgebraucht, wird automatisch die nächste Attacke gewählt.



Options-Menü

Im Options-Menü kannst du die Sound-Einstellungen vornehmen und Speicherstände löschen.

Sound

Hier kannst du zwischen STEREO und MONO wählen. Wenn du dich für STEREO entscheidest, dann vergewissere dich, dass sowohl der rechte als auch der linke Audio-Ausgang deines Nintendo64 an deinem Fernsehapparat angeschlossen ist.

Sprecher

Schalte den Stadionsprecher EIN bzw. AUS.

Lösche deine Spielstände

Wenn du alle Spielstände auf deinem Nintendo64-Modul löschen möchtest, dann wähle JA an.

WARNUNG: Spielstände, die gelöscht wurden, können nicht wiederhergestellt werden. Achte darauf, welchen Spielstand du löschst!

POKéDEX-AUSZUG

Lahmus
Nr. 80

Wenn FLEGMON mit seinem Schwanz angelt und sich ein MUSCHAS daran festbeißt, entwickelt FLEGMON sich zu LAHMUS weiter.

POKéDEX-AUSZUG

Nebulak
Nr. 92

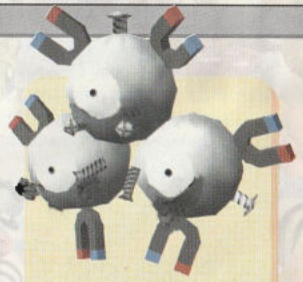
Der Körper dieses Pokémon besteht aus einer äußerst flüchtigen, gasförmigen Verbindung. Bei Wind traut es sich nicht ins Freie.

Der POKéMON TRAINER-PARK stellt das Hauptmenü bei POKéMON STADIUM dar.

HAUPTMENÜ

Wohin soll es gehen?

Im Stadion erwarten dich aufregende Turniere, für die du deine Pokémon strategisch auswählen musst. Der KIDS CLUB wartet mit einer Reihe von Mini-Spielen auf. Der Besuch des POKéMON-LABORS von Professor Eich ist ein Muss für jeden ambitionierten Pokémon-Trainer! Positioniere den Magneton-Cursor am gewünschten Ort und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. (Durch Drücken des B-Knopfs gelangst du zum vorherigen Bildschirm.)



Dieses Pokémon besteht aus drei MAGNETILOS. Es kann Radiowellen erzeugen, die die Lufttemperatur anheben.

POKéDEX-AUSZUG

Magneton
Nr. 82

1 Das Stadion ▶S.14

Dies ist ein Einspieler-Modus. Strebe in den einzelnen Cups nach dem Sieg! (Es gibt insgesamt vier verschiedene Cups.)

2 Schaukampf ▶S.16

Bis zu vier Spieler können an einem Schaukampf teilnehmen. Bilde ein Team mit einem Mitspieler und trete zu einem Wettkampf an.

3 Arenaleiter-Burg ▶S.18

Auch hier kann nur ein Spieler an den Kämpfen teilnehmen. Du trittst gegen die Arenaleiter an, die du schon aus deinem Game Boy-Spiel kennst!

4 Pokémon-Labor ▶S.19

In Professor Eichs Labor kannst du in den Pokédex schauen, Items und Pokémon verwalten bzw. tauschen.

5 Siegespalast ▶S.28

Hier werden die Gewinner der Turniere verewigt.

6 GB-Turm ▶S.29

Spiele dein Pokémon-Game Boy-Spiel auf dem Nintendo64!

7 Kids Club ▶S.30

Tritt mit bis zu vier Spielern in neun unterschiedlichen Mini-Spielen an! Nutze diese Gelegenheit, um dich von den Strapazen deiner Trainer-Karriere zu erholen.

1 DAS STADION

Wähle einen Cup aus!

Es stehen dir vier Cups zur Verfügung. Bei jedem Cup gelten andere Regeln. Bewege den Cursor auf den Cup, in dem du antreten möchtest, und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Das Turnier fängt sofort an, nachdem du dein Pokémon-Team zusammengestellt hast.

Benötigtes Zubehör	
Controller	1
Transfer Paks und Game Boy-Module	1 (Nur wenn du Pokémon aus deinem Game Boy-Spiel übernehmen möchtest.)

Siehe auch Kapitel „Kampfsteuerung"!

Grundsteuerung

- Du trittst gegen einen computergesteuerten Trainer an.
- Jeder Trainer wählt sechs Pokémon aus, die den Zulassungsvorschriften des Turniers entsprechen.
- Du darfst jedes Pokémon nur einmal auswählen.
- Von deinen sechs Pokémon musst du drei auswählen, die in die Arena einziehen.
- Hast du alle gegnerischen Pokémon bezwungen, hast du den Kampf gewonnen.
- Bist du in allen Kämpfen des Cups erfolgreich, hast du den gesamten Cup gewonnen.
- Wenn eines der drei Kampf-Pokémon während des Kampfes einschläft, kann der Gegner kein anderes Pokémon aus deinem Dreierteam mehr in Schlaf versetzen. Diese Regel gilt auch für eingefrorene Pokémon. (Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass ein Pokémon einschläft und ein anderes eingefroren wird!)
- Wenn dein letztes im Kampf verbliebenes Pokémon die Attacke FINALE einsetzt, hast du den Kampf verloren. (Auch wenn das letzte gegnerische Pokémon von der FINALE-Attacke besiegt wird, gilt der Kampf als verloren!)

Wichtige Hinweise zu den Spielregeln

- Wenn du wissen möchtest, welche Pokémon zu welchem Cup zugelassen sind, dann nimm die Liste in Professor Eichs Pokémon-Labor zu Hilfe. Du findest sie im Hi-Tech-PC. (Siehe auch Kapitel „Liste anschauen"!)
- Pokémon, die mit nicht-lizensierter Zusatzhardware erstellt oder künstlich gestärkt wurden, können nicht verwendet werden.

Pokémon-Cup

- Das offizielle Pokémon-Liga-Turnier
- Level 50 – 55
- Werden die Level der drei Kampf-Pokémon addiert, darf der sich daraus ergebende Dreierteam-Gesamtlevel den Wert 155 nicht überschreiten.
- Mew darf nicht teilnehmen!
- In diesem Cup gibt es vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: POKéBALL, SUPERBALL, HYPERBALL und MEISTERBALL!

Premium-Cup

- Alle gegnerischen Pokémon besitzen Level 100. (Alle Pokémon dürfen teilnehmen.)
- In diesem Cup gibt es vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: POKéBALL, SUPERBALL, HYPERBALL und MEISTERBALL!
- Es gelten keine Level-Beschränkungen.
- Auch Mew darf teilnehmen!

Pika-Cup

- Es dürfen nur Pokémon mit einer Stärke von Level 15 bis 20 teilnehmen.
- Maximaler Dreierteam-Gesamtlevel: 50
- Mew darf nicht teilnehmen!

Mini-Cup

- Pokémon, die am Mini-Cup teilnehmen, dürfen höchstens 2 Meter groß und 20 Kilo schwer sein.
- Es dürfen nur Pokémon mit einer Stärke von Level 25 bis 30 teilnehmen.
- Maximaler Dreierteam-Gesamtlevel: 80
- Mew darf nicht teilnehmen!

So verlässt du das Spiel

Nach jedem erfolgreich absolvierten Kampf kannst du deine Fortschritte im Spiel abspeichern und danach das Turnier verlassen. Wenn du das nächste Mal dein Nintendo64 einschaltest, kannst du, nachdem du POKéMON-STADION im **Hauptmenü** ausgewählt hast, dein Spiel fortsetzen, ein neues Spiel beginnen oder deinen Speicherstand löschen. Du trittst mit dem selben Team an, auch wenn du die Zusammenstellung deines Pokémon-Teams auf deinem Game Boy-Modul änderst. Es kann wie immer nur ein Spielstand gespeichert werden! Greifst du auf den Spielstand, der auf dem Nintendo64 gesichert wurde, zurück, wird er automatisch gelöscht.

Siehe auch Kapitel „Ein gespeichertes Spiel fortsetzen"!

2 DER SCHAUKAMPF

Nach intensivem Training musst du dich nun im Kampf beweisen!

Hier kannst du mit deinen Lieblings-Pokémon gegen bis zu drei Spieler antreten. Auch die Regeln kannst du nach Belieben auswählen. Lege zuerst die Anzahl der Teilnehmer im **Schaukampf-Reglement-Bildschirm** und anschließend die Regeln fest. Nun musst du nur noch deine Pokémon aussuchen, und die SCHAUKÄMPFE können beginnen!

Benötigtes Zubehör	
Controller	1 bis 4
Transfer Pak/ Game Boy-Module	1 bis 4 (Nur nötig, wenn du deine eigenen Pokémon einsetzen möchtest!)

Siehe auch Kapitel „Kämpfe"!

Tritt alleine oder mit bis zu drei Mitspielern in einem Schaukampf an. Wähle COM aus, wenn du gegen einen computergesteuerten Gegner kämpfen möchtest. Unter COM-STÄRKE kannst du den Schwierigkeitsgrad für den computergesteuerten Spieler einstellen.

Lege die Regeln fest. Um in einem TAG TEAM-Kampf antreten zu können, musst du ALLES IST ERLAUBT wählen.

Grundregeln

- Alle Trainer nehmen mit sechs Pokémon, die den Zulassungsvorschriften entsprechen, teil.
- Es muss ein Dreier-Team für den Kampf ausgewählt werden.
- Der Trainer, der alle Pokémon des Gegners besiegt, gewinnt den Kampf.
- Hast du ALLES IST ERLAUBT ausgewählt, nehmen alle sechs Pokémon am Kampf teil. Drücke START, nachdem du alle Pokémon ausgewählt hast.

Siehe auch das Kapitel „Stadion", um Näheres zu den Regeln zu erfahren.

Tag Team-Kampf

Es handelt sich um einen TAG TEAM-Kampf, wenn drei oder mehr Spieler in Teams gegeneinander oder wenn zwei Spieler in einem Team gegen den Computer antreten. TAG TEAM-Kämpfe unterscheiden sich von normalen Kämpfen in vier Punkten.

- Du musst das Reglement ALLES IST ERLAUBT anwählen.
- Jeder Trainer sucht seine sechs Kampf-Pokémon aus.
- Jeder Trainer wählt ein Dreier-Team aus diesen sechs Pokémon aus.
- Jeder Trainer kann nur die Pokémon befehligen, die er ausgewählt hat.

So könnte ein TAG TEAM-Kampf aussehen.

Alle Einstellungen im **Schaukampf-Reglement-Bildschirm** werden mit dem an Steckplatz 1 angeschlossenen Controller vorgenommen.

POKéDEX-AUSZUG

Raichu
Nr. 26

Dieses Pokémon entfesselt Stromstöße von bis zu 10.000 Volt. Sein Schwanz dient als Erdung zum Schutz vor Stromschlägen.

Siehe auch das Kapitel „Mehrspieler-Modus mit dem Transfer Pak"

3 ARENALEITER-BURG

Trete erneut gegen die Top Vier an!

In diesem Modus triffst du alte Bekannte: Freue dich auf spannende Kämpfe gegen die Arenaleiter, die du schon aus der Roten, Blauen und Gelben* Edition kennst. Es gibt keine Teilnahmebeschränkungen für deine Pokémon. Dein erster Widersacher ist Rocko. Besiege der Reihe nach alle Arenaleiter, um der ultimative Meister-Trainer zu werden.

(* Erscheinungstermin steht noch nicht fest)

Benötigtes Zubehör	
Controller	1
Transfer Pak/ Game Boy-Modul	1 (Nur nötig, wenn du deine eigenen Pokémon benutzen möchtest!)

Siehe auch Kapitel „Stadion"!

Arenaleiter-Burg

Zusammen mit jedem Arenaleiter kämpfen auch drei Trainer. Du musst zuerst diese drei Trainer schlagen, um gegen den Arenaleiter antreten zu dürfen.

POKéDEX-AUSZUG

Nockchan
No. 107

NOCKCHANS Schlagserien sind so schnell, daß man sie mit bloßem Auge nicht erkennt. Es muß alle 3 Minuten eine Pause einlegen.

4 POKéMON-LABOR

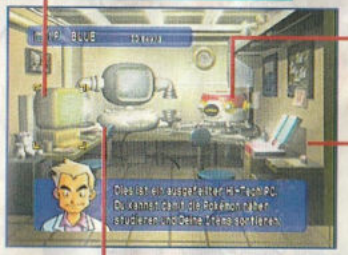
Beachte: Wenn du den Pokédex in der Roten, Blauen oder Gelben* Edition von Professor Eich nicht erhalten hast oder dein Game Boy-Spiel nicht in einem Pokémon-Center abgespeichert hast, kannst du einen Großteil von Prof. Eichs Geräten nicht benutzen.
(*Erscheinungstermin steht noch nicht fest!)

Verwalte deine Pokémon-Spieldaten

Im Pokémon-Labor kannst du alle relevanten Spieldaten zu deinen Pokémon und deine Items, die du auf deinem Game Boy-Modul gespeichert hast, verwalten. Es besteht auch die Möglichkeit, alle diese Daten auf dein POKéMON STADIUM-Modul zu speichern. Bei Betreten des Labors legst du übrigens auch fest, welches Game Boy-Modul verwendet wird.

Benötigtes Zubehör	
Controller	1
Transfer Pak/ Game Boy-Modul	1 oder mehr

Hi-Tech-PC ▶S. 20



Wähle ein anderes Game Boy-Modul aus.

Pokédex-Bildschirm ▶S. 26

Tausche Pokémon ▶S. 27

Der Hi-Tech-PC und die Maschine, mit der du Pokémon tauschen kannst, speichern die Spieldaten sowohl auf das Nintendo64- als auch auf das Game Boy-Modul. Achte bitte darauf, auf welchem Modul du welche Daten abspeicherst! (Es ist eventuell sinnvoll, seltene oder sehr starke Pokémon auf dem Nintendo64-Modul zu sichern.)

POKéDEX-AUSZUG

Sleima
Nr. 88

Dieses Pokémon ist durch Mondstrahlung aus Schlamm entstanden. Es liebt Schleim, Industrieabfälle und Giftmüll.

Der Hi-Tech-PC

Mit dem PC verwaltest du die Daten deiner Pokémon sowie deine Items. Du kannst mit dem PC auch Daten und Items, für die der Speicherplatz auf deinem Game Boy-Modul nicht mehr ausreicht, auf deinem **Pokémon Stadium**-Modul sichern.

◆ Verwaltung deiner Pokémon ◆

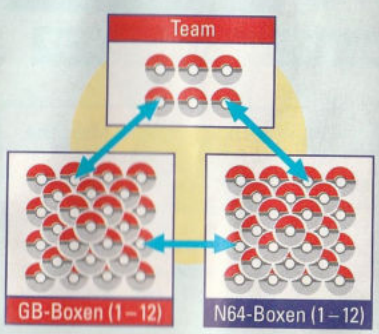
Du kannst immer nur ein Pokémon zwischen deinem Team, der Game Boy-Box und der Nintendo64-Box tauschen.

Sei beim Pokémon-Austausch vorsichtig!

Mit POKéMON ÜBERTRAGEN kannst du Pokémon zwischen deinem Game Boy-Modul, deinem Team, der Game Boy-Box und dem Nintendo64-Modul austauschen. Überträgst du ein Pokémon aus deinem Team oder aus der Game Boy-Box auf das Nintendo64-Modul, so wird dieses Pokémon von deinem Game Boy-Modul gelöscht. Möchtest du es trotzdem in einem Game Boy-Spiel benutzen, musst du es zuerst wieder auf das Game Boy-Modul, mit dem du spielen möchtest, übertragen.

Pokémon aus der Nintendo64-Box können von mehreren Spielern eingesetzt werden. Mit Hilfe dieser Box kannst du Freunden auch deine eigenen Pokémon zur Verfügung stellen.

Du kannst maximal sechs Pokémon in deinem Team aufnehmen. In einer einzigen Nintendo64- bzw. Game Boy-Box haben bis zu 20 Pokémon Platz. Da es jeweils 12 Game Boy- bzw. Nintendo64-Boxen gibt, kannst du also bis zu 480 Pokémon eintragen!



Wähle die Box auf der linken Seite

Wähle eine Box aus, die auf der linken Seite eingeblendet werden soll. Die Box auf der rechten Seite des Bildschirms kannst du nicht auf der linken Seite einblenden lassen.

Pokémon übertragen

Wähle das Pokémon aus, das du aus der Box auf der linken Seite in die Box auf der rechten Seite übertragen möchtest. Drücke die R-Taste, um ein Pokémon aus der Box auf der rechten Seite in die Box auf der linken Seite zu übertragen.

Pokémon austauschen

Tausche ein Pokémon aus der Box auf der linken mit einem aus der Box auf der rechten Seite.

Pokémon betrachten

Schau dir die Attacken deines Pokémon in der Box auf der linken Seite an. Durch Drücken der R-Taste kannst du deine Pokémon in der Box auf der rechten Seite betrachten. (Drücke die L-Taste, um wieder zur Box auf der linken Seite zurückzuwechseln.)

Wähle eine Box auf der rechten Seite aus

Wähle eine Box aus, die auf der rechten Seite eingeblendet werden soll. Die Box, die du bereits auf der linken Seite siehst, kannst du nicht auf der rechten Seite einblenden lassen.

Zum Hauptmenü zurückkehren

Hast du in einer der Boxen eine Änderung vorgenommen, wird diese Änderung verworfen. Wenn du aber SPEICHERN UND ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ anwählst, kannst du deine Änderung erhalten. Möchtest du deine Änderung nicht speichern, dann wähle OHNE SPEICHERN ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ.

Pokémon neu ordnen

Damit änderst du den Listenplatz eines Pokémon. Drücke die R-Taste, um die Pokémon in der Box auf der rechten Seite neu anzuordnen. (Durch Drücken der L-Taste kannst du Änderungen in der Box auf der linken Seite vornehmen.)

Pokémon freilassen

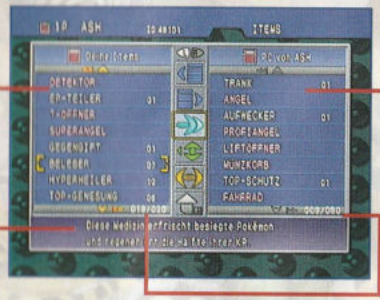
Unter diesem Punkt kannst du ein Pokémon aus der Box auf der linken Seite wieder freilassen. Drücke die R-Taste, um ein Pokémon aus der Box auf der rechten Seite freizulassen. (Durch Drücken der L-Taste kehrst du wieder zur Box auf der linken Seite zurück.)

Pokémon Datenbildschirm

Mit dieser Funktion kannst du dir die genauen Daten jedes deiner Pokémon anzeigen lassen. Möchtest du noch detailliertere Informationen über ein Pokémon erfahren, dann wähle das gewünschte Pokémon aus und drücke den A-Knopf. Drücke START, um die Anordnung der Attacken zu verändern.

Verwaltung der Items

Unter dem Punkt ITEMS kannst du deine Gegenstände neu anordnen und zwischen dem Nintendo64- und Game Boy-Modul übertragen.



Wähle die Box auf der linken Seite

Wähle eine Box aus, die auf der linken Seite eingeblendet werden soll. (Die Box, die bereits auf der rechten Seite zu sehen ist, kannst du nicht auf der linken Seite einblenden lassen.)

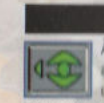
Wähle die Box auf der rechten Seite

Wähle eine Box aus, die auf der rechten Seite eingeblendet werden soll. (Die Box, die bereits auf der linken Seite zu sehen ist, kannst du nicht auf der rechten Seite einblenden lassen.)

Item übertragen

Übertrage ein Item aus der Box auf der linken in die Box auf der rechten Seite. Drücke die R-Taste, um ein Item aus der Box auf der rechten in die Box auf der linken Seite zu übertragen. (Durch Drücken der L-Taste kannst du wieder Items aus der Box auf der linken Seite anwählen.)

Items neu anordnen



Ändere die Anordnung der Items in der Box auf der linken Seite. Drücke die R-Taste, um Items in der Box auf der rechten Seite neu anzuordnen. (Durch Drücken der L-Taste kannst du wieder Items in der Box auf der linken Seite neu anordnen.)

Items austauschen

Tausche Items aus der Box auf der linken mit Items aus der Box auf der rechten Seite.

Zum Hauptmenü zurückkehren

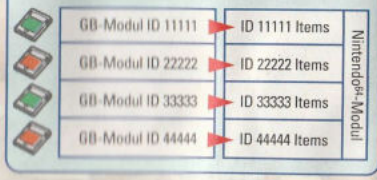
Kehre zum PC-Menü zurück. (Durch Drücken des B-Knopfs gelangst du ebenfalls in das PC-Menü.)

Hinweis

Items, die du von einem Game Boy-Modul auf ein Nintendo64-Modul übertragen hast, kannst du nur wieder auf das selbe Game Boy-Modul zurück übertragen; es sei denn die ID-Nummer deines Game Boy-Moduls hat sich verändert. Die Items können nicht auf ein Game Boy-Modul mit einer anderen ID-Nummer (also z. B. auf das Modul eines Freundes) übertragen werden.

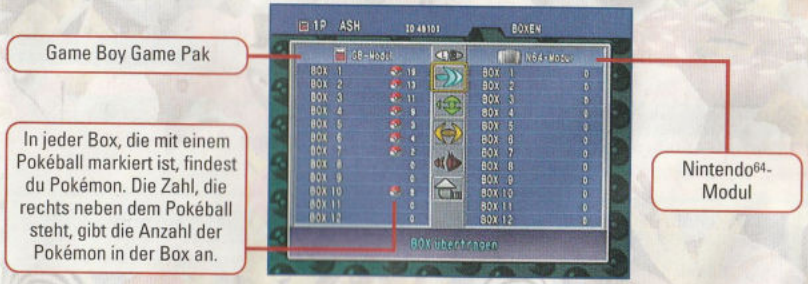
Du kannst bis zu 100 Items unter einer ID-Nummer auf deinem Nintendo64-Modul abspeichern. (Bis zu vier ID-Nummern können auf dem Nintendo64-Modul gesichert werden.)

Alle Items, die pinkfarben angezeigt werden, können nicht auf das Nintendo64-Modul übertragen werden, da sie noch für das Spiel auf dem Game Boy benötigt werden.



Verwaltung der einzelnen Boxen

Tausche einzelne Boxen komplett zwischen deinem Game Boy-Modul und deinem Nintendo64-Modul.



Box übertragen

Übertrage eine Box vom Game Boy-Modul auf das Nintendo64-Modul. Drücke die R-Taste, um eine Box vom Nintendo64-Modul auf das Game Boy-Modul zu übertragen.

Box sortieren

Bestimme die Reihenfolge deiner Boxen auf dem Game Boy-Modul. Drücke die R-Taste, um die Reihenfolge auf dem Nintendo64-Modul festlegen zu können.

Box tauschen

Tausche eine Box auf deinem Game Boy-Modul mit einer Box auf deinem Nintendo64-Modul. (Du kannst keine leere Box anwählen.)

Inhalt der Box betrachten

Du kannst eine Liste aufrufen, in der die Namen aller Pokémon dieser Box angegeben werden. Bewege den Cursor zum Namen des Pokémon, über das du genauere Information erhalten möchtest und drücke den A-Knopf. Im **Pokémon-Datenbildschirm** werden dir alle wichtigen Informationen über dein Pokémon angezeigt. Drücke die R- bzw. die L-Taste, um zwischen dem Nintendo64- und dem Game Boy-Modul zu wechseln.

Zurück zum Hauptmenü

Durch Drücken des B-Knopf gelangst du ebenfalls in das PC-Menü zurück.

POKéDEX-AUSZUG

Enton
Nr. 54

Dieses tolpatschige Pokémon leidet unter chronischen Kopfschmerzen, die mitunter ungeahnte Kräfte in ihm wecken.

◆ Liste anschauen ◆

Drücke die gewünschte Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz, um die einzelnen Boxen anzuwählen. Durch Drücken des A-Knopfs bestätigst du deine Auswahl. Nun kannst du dir alle Pokémon, die sich in den mit markierten Boxen befinden, anschauen. Drücke den A-Knopf, um eine Box zu markieren.

Du bewegst den Cursor mit dem digitalen Steuerkreuz auf dem Controller. Drücke die L-Taste, um den Cursor in der Pokémon-Liste zu positionieren, und die R-Taste, um in die Kopfzeile zurückzukehren. Durch Drücken von C◄ bzw. C► rufst du andere Seiten auf.

NACH ALPHABET SORTIEREN Hier ordnest du die Namen der Pokémon alphabetisch.

NACH NUMMER SORTIEREN Die Pokémon werden der Reihe nach sortiert.

NACH CUP SORTIEREN Hier kannst du feststellen, welches Pokémon für welchen Cup zugelassen ist. Pokémon, die nicht am gewähltem Cup teilnehmen dürfen, werden farbig dargestellt. Leuchtet der Name eines Pokémon grün, dann ist das Level dieses Pokémon zu niedrig. Ist der Name hingegen rot, so ist das Level des Pokémon zu hoch.

ITEM BENUTZEN Wähle das gewünschte Item aus. Anschließend musst du festlegen, welches Pokémon dieses Item erhalten soll. Darf ein Pokémon dieses Item nicht benutzen, so wird dessen Name dunkelgrau eingefärbt.

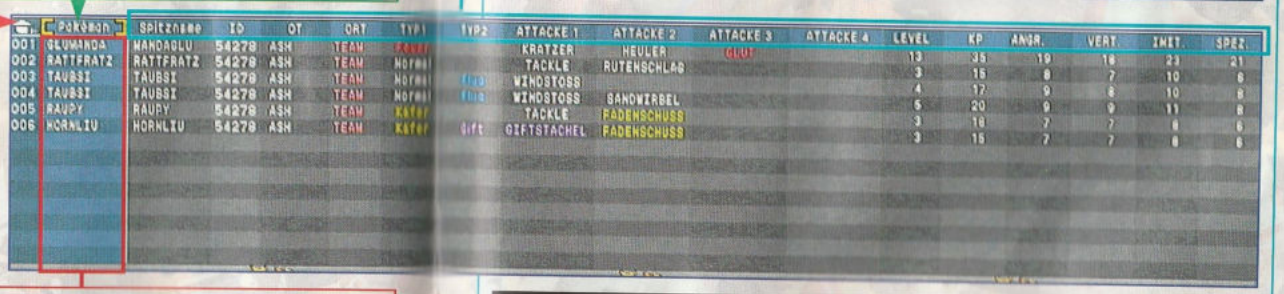
ANZUZEIGENDE POKéMON WÄHLEN Wähle aus, welche Pokémon in die Liste aufgenommen werden sollen.

AUSWAHL WIDERRUFEN Widerrufe alle Änderungen (einschließlich aller Gruppierungen).

Hast du Änderungen vorgenommen, musst du dich entscheiden, ob du diesen Spielstand speichern möchtest, ehe du ins PC-Menü zurückkehrst. (Du kannst auch den B-Knopf drücken, wenn du ins PC-Menü zurückkehren möchtest.)

SPEICHERN UND ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ Sichere deinen Spielstand und kehre ins PC-Menü zurück.

OHNE SPEICHERN ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ Kehre ins Hauptmenü zurück, ohne deine Änderungen abzuspeichern.



	Pokémon	Spitzname	ID	OT	ORT	TYP1	TYP2	ATTACKE 1	ATTACKE 2	ATTACKE 3	ATTACKE 4	LEVEL	KP	ANGR.	VERT.	INIT.	SPEZ.
001	GLUMANDA	MANDAGLU	54278	ASH	TEAM	Feuer		KRATZER	HEULER	GLUT		13	35	19	18	23	21
002	RATTFRATZ	RATTFRATZ	54278	ASH	TEAM	Normal		TACKLE	RUTENSCHLAG			3	15	8	7	10	8
003	TAUBSI	TAUBSI	54278	ASH	TEAM	Normal	Flug	WINDSTOSS				4	17	9	8	10	8
004	TAUBSI	TAUBSI	54278	ASH	TEAM	Normal	Flug	WINDSTOSS	SANDWIRBEL			5	20	9	9	11	8
005	RAUPY	RAUPY	54278	ASH	TEAM	Käfer		TACKLE	FADENSCHUSS			3	18	7	7	8	6
006	HORNLIU	HORNLIU	54278	ASH	TEAM	Käfer	Gift	GIFTSTACHEL	FADENSCHUSS			3	15	7	7	8	6

L Gruppiere oder sortiere deine Pokémon. Drücke den A-Knopf, um die nachfolgenden Optionen aufzurufen.

POKéMON AUFLISTEN Es werden dir nur die Pokémon derselben Spezies angezeigt.

NACH TYP SORTIEREN Es werden dir nur die Pokémon des selben Typs angezeigt.

ÜBERTRAGEN Übertrage das markierte Pokémon in eine andere Box.

ITEM BENUTZEN Nach Auswahl des Pokémon wird eine Liste mit deinen gesammelten Items eingeblendet. Items, die dieses Pokémon nicht verwenden kann, sind nicht anwählbar.

BETRACHTEN Informiere dich über die Attacken deiner Pokémon. Du kannst auch die Anordnung der Attacken verändern.
(Siehe auch Kapitel „Pokémon-Datenbildschirm"!)

Wird dieses Symbol (links) eingeblendet, kannst du zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. Hier ist es möglich, Änderungen bei der Gruppierung, den Pokémon und den Items wieder zu verwerfen.

R Hier kannst du Pokémon gruppieren bzw. übertragen. Drücke den A-Knopf, um die folgenden Optionen aufzurufen:

Spitzname

Ordne deine Pokémon alphabetisch anhand ihrer Spitznamen.

ID

Ordne deine Pokémon der Nummer nach.

OT

Ordne die Namen der Original-Trainer alphabetisch.

TYP 1/2

Es werden nur Pokémon des gewünschten Typs angezeigt.

Ort

Ordne deine Pokémon den Speicherplätzen nach. Die Reihenfolge: Team, Game Boy-Boxen 1 – 12, Nintendo64-Boxen 1 – 12.

Attacken

Du kannst deine Pokémon nach Attacken sortieren.

Level

ABSTEIGEND SORTIEREN Ordne deine Pokémon nach Level in absteigender Reihenfolge.

AUFSTEIGEND SORTIEREN Ordne deine Pokémon nach Level in aufsteigender Reihenfolge.

NACH LEVEL GRUPPIEREN Lege fest, ob du deine Pokémon-Gruppe absteigend oder aufsteigend sortieren möchtest. Du kannst auch einen Bereich definieren, in dem der Level der gewünschten Pokémon liegen soll.

KP/ANGR./ VERT./ INIT./ SPEZ.

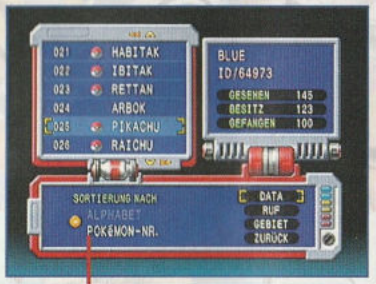
ABSTEIGEND SORTIEREN Ordne deine Pokémon in absteigender Reihenfolge.

AUFSTEIGEND SORTIEREN Ordne deine Pokémon in aufsteigender Reihenfolge.

Es können nur Items eingesetzt werden, die das Pokémon in seinen Werten stärken.

Der Pokédex

Mit Hilfe des Pokédex erhältst du nähere Informationen zu deinen Pokémon. Du kannst überdies herausfinden, an welchen Orten sie sich aufhalten. Pokémon, die du auf deinem aktuellen Game Boy-Modul im Team hast, werden mit ● angezeigt. Pokémon, die du nicht mehr bestitzt, aber schon einmal gefangen hast, werden mit ● angezeigt. Wird nur der Name eines Pokémon angezeigt, so bedeutet das, das du dieses Pokémon zwar gesehen, aber noch nicht gefangen hast. Wundere dich nicht über freie Listenplätze: Hier werden erst dann noch fehlende Pokémon eingetragen, wenn du sie gefangen bzw. gesehen hast.



Drücke C▶, um die Pokémon alphabetisch oder nach Nummern zu sortieren.

Data

Hier erhältst du nähere Informationen zu Größe, Gewicht und Verhalten des Pokémon. Wenn kein Pokéball neben dem Pokémon-Namen zu sehen ist, kannst du keine Daten zu diesem Pokémon abrufen.

Pokémon, die du zwar gesehen, aber noch nicht gefangen hast, werden transparent angezeigt.

Ruf

Höre dir den Ruf deines Pokémon an.

Gebiet

Hier erhältst du Angaben zum Aufenthaltsort eines Pokémon. Hier wird dir eine Karte der Pokémon-Welt angezeigt, in der du ein Symbol mit dem Konterfei des gewünschten Pokémon siehst. Dieses Symbol signalisiert dir, wo du dieses Pokémon finden kannst. Drücke das digitale Steuerkreuz, um die einzelnen Symbole anzuwählen, und den A-Knopf, um noch nähere Informationen zu diesem Gebiet zu erhalten. Durch Drücken der R-Taste kannst du dir eine Game Boy-Karte ansehen.

POKÉDEX-AUSZUG

Porenta
Nr. 83

Dieses Pokémon trägt ständig eine Stange Lauch bei sich. Es verwendet diese als Waffe oder für sein Nest.

Tausche Pokémon

Hier kannst du Pokémon von einem Game Boy-Modul zum anderen tauschen. (Du benötigst zwei Transfer Paks, um Pokémon tauschen zu können.) Beachte bitte, dass beide Game Boy-Spiele in einem POKéMON-CENTER gespeichert worden sein müssen!

Benötigtes Zubehör	
Controller	2
Transfer Paks und Game Boy-Module	2 (Die Game Boy-Spiele müssen in einem Pokémon-Center gespeichert worden sein.)

Wähle die Module aus

Wähle das Modul des Spielers aus, der den Tausch beginnen soll. Es empfiehlt sich, das Modul auf der linken Seite als erstes auszuwählen.

Wähle die Pokémon aus

Jeder Spieler wählt das Pokémon an, das er tauschen möchte. Bewege den Cursor auf das Pokémon und drücke den A-Knopf, um den **Pokémon-Datenbildschirm** aufzurufen. Durch erneutes Drücken des A-Knopfs bestätigst du deine Auswahl.

Drücke die L- bzw. R-Taste, um zwischen deinem Team und den Game Boy-Boxen zu wechseln.

Der Tausch

Nachdem jeder Trainer ein Pokémon zum Tausch ausgewählt hat, wird getauscht. Ist der Tausch abgeschlossen, kannst du die Daten auf deinen Game Boy-Modulen abspeichern, indem du SPEICHERN UND VERLASSEN oder SPEICHERN UND WEITER anwählst. Wenn du nicht speichern möchtest, dann wähle nur VERLASSEN.

- **Beim Pokémon-Tausch werden alle Menüpunkte durch den an Port 1 angeschlossenen Controller ausgewählt.**
- **Pokémon, die sich aufgrund eines Tausches weiterentwickeln, tun dies natürlich auch, wenn sie auf dem Nintendo64 getauscht werden!**

5 DER SIEGESPALAST

Die Pokémon-Ruhmeshalle

Pokémon, die im STADION oder in der ARENALEITERBURG erfolgreich sind, werden in der RUHMESHALLE verewigt. Drücke die L- bzw. R-Taste oder das digitale Steuerkreuz nach links bzw. rechts, um die einzelnen Podeste anzuwählen.

Benötigtes Zubehör	
Controller	1
Transfer Pak/ Game Boy-Modul	Keines

Drücke den A-Knopf, um die Daten eines Pokémon und Informationen über seine Siege anzuschauen.

POKéDEX-AUSZUG

Pixi
Nr. 36

PIXI ist äußerst scheu und versteckt sich vor den Menschen. Seine sensiblen Ohren vertragen weder Lärm noch laute Geräusche.

POKéDEX-AUSZUG

Schlurp
Nr. 108

Die Zunge dieses Pokémon ist doppelt so lang wie sein Körper. Sie ist äußerst beweglich und kann Gegner im Kampf paralysieren.

6 DER GB-TURM

Spiele Pokémon auch auf dem Nintendo64!

Betrittst du den GB-TURM, kannst du deine Pokémon-Spiele auf dem Nintendo64 spielen!

Benötigtes Zubehör	
Controller	1
Transfer Pak/ Game Boy-Modul	1

Warte zunächst ab, bis die Daten von deinem Game Boy-Modul auf dein Nintendo64 übertragen wurden. Auf dem Bildschirm siehst du solange die Meldung LADEN.

Menü

Drücke C▲, um das MENÜ aufzurufen.

Spiel fortsetzen

Setze dein Game Boy-Spiel an der gespeicherten Stelle fort.

Spiel verlassen

Verlasse das Game Boy-Spiel und kehre in den POKéMON TRAINER-PARK zurück.

Hilfe & Konfiguration

Die START- und SELECT-Funktion deines Game Boy kann auf folgende Knöpfe bzw. Tasten deines Nintendo64 Controllers gelegt werden: START, L-Taste, R-Taste, C◄ und C▼.

Speicherst du dein Game Boy-Spiel, während du dich im GB-TURM befindest, so wird SPEICHERN eingeblendet. Du darfst dein Nintendo64 während des Speichervorgangs niemals abschalten!

Wähle einen Spielmodus

Du kannst neun verschiedene Minispiele anwählen, musst dich allerdings zuerst für einen Spielmodus entscheiden.

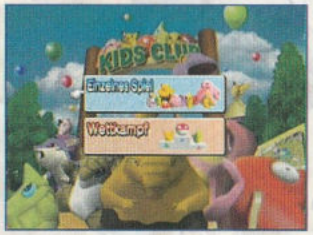
Benötigtes Zubehör	
Controller	1 bis 4
Transfer Pak/ Game Boy-Modul	Keines

Einzelnes Spiel

Hier kannst du aus den neun Minispielen auswählen und jeweils ein einzelnes Spiel spielen.

Wettkampf

Spiele die neun Minispiele im Wettkampf gegen bis zu drei Spieler. Es gewinnt der Spieler, der zuerst die benötigte Anzahl an Siegen erreicht. Das erste Minispiel wird zufällig ausgewählt. Anschließend wählt stets der Spieler, der die wenigsten Siege auf seinem Konto verbuchen konnte, das nächste Minispiel aus.



Auswahl der Spieler

Lege die Anzahl der Spieler fest. Drücke den A-Knopf, um dich anzumelden. (Das COM-Symbol verschwindet und wird durch das jeweilige Controller-Symbol ersetzt.) Nehmen auch computergesteuerte Spieler an den Minispielen teil, kannst du ihre Stärken individuell festlegen, nachdem du FERTIG! angewählt hast.

Wähle ein Minispiel

Bewege den Cursor auf das Minispiel, das du bestreiten möchtest, und drücke den A-Knopf. Anschließend werden die Regeln sowie die Tastenbelegung dieses Minispiels angezeigt. Drücke START, um das Minispiel zu starten.

POKéDEX-AUSZUG

Traumato
Nr. 96

Dieses Pokémon versetzt seine Gegner in Schlaf und frißt danach ihre Träume auf. Frißt es jedoch Alpträume, wird ihm übel.

KARPADORS PLATSCHER

Versuche, mit Karpadors Platscher den Zähler zu treffen. Halte den A-Knopf gedrückt, damit KARPADOR einen Platscher ausführt! Drücke den A-Knopf bei der Landung, um mehrere Platscher schnell nacheinander auszuführen.

SING MIT PIEPI

Merke dir die Tastenkombination an der Tafel und wiederhole sie auf dem digitalen Steuerkreuz, sobald Lehrer-PIEPI das Startzeichen gibt. Der beste Schüler gewinnt!

DAS RATTFRATZ-RENNEN

Drücke wiederholt den A-Knopf, um zu rennen. Drücke auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben, um über die Hürden zu springen. Das RATTFRATZ, das als Erstes das Ziel erreicht, gewinnt!

KAMPF DER SCHNARCHER

Sobald das Pendel die rote Markierung auf der Skala erreicht, drücke den A-Knopf, um deine Hypnose-Attacke einzusetzen. Das letzte TRAUMATO, das noch wach ist, gewinnt.

DONNER-DYNAMO

Wenn die Lampe blau aufleuchtet, drücke den A-Knopf, um Strom zu erzeugen. Zeigt sie Grün, drücke den B-Knopf. Drückst du den falschen Knopf, verlierst du einen Teil deiner Elektrizität. Wer als Erster voll aufgeladen ist, gewinnt!

SCHLURPS SUSHI-KARUSSELL

Drücke den A-Knopf, um Sushi zu essen. Wer für die meisten Pokédollar isst, gewinnt. Wenn du mehrmals nacheinander von der gleichen Sorte isst, erhältst du obendrein einen Bonus!

RETTANS KRINGELPIEZ

Ziele mit dem digitalen Steuerkreuz und schnipse den analogen 3D-Joystick, um RETTAN zu werfen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Je weiter du den analogen 3D-Joystick nach hinten ziehst, desto weiter wirfst du.

DAS HÄRTNER-DUELL

Halte den A-Knopf gedrückt, um Härtner einzusetzen und dich so vor den Felsen zu schützen. Vorsicht: Härtner verbraucht deine KP! Achte auch auf die Schatten der herabfallenden Felsen.

DER GROSSE SCHAUFLER

Drücke die L- und R-Taste im Takt, damit SANDAN die Schaufler-Attacke einsetzt. Wer als Erster auf Wasser stößt, gewinnt. (Drückst du zweimal hintereinander die gleiche Taste, so gerät SANDAN allerdings aus dem Rhythmus.)

In diesem Kapitel erfährst du, wie du Pokémon für Kämpfe auswählst und wie ein Kampf abläuft.

1 STELLE DEIN TEAM ZUSAMMEN

Wähle deine Pokémon

Hast du deine Gegner, ein Reglement und das Fenster KAMPF ausgewählt, wird dieser Bildschirm eingeblendet. Hier legst du fest, von welchem Modul du deine Pokémon auswählst. (Dies hängt davon ab, wo deine Pokémon gespeichert sind.)

Das Game Boy-Modul

Du kannst dein Team aus allen Pokémon auf deinem Game Boy-Modul zusammenstellen. Drücke die L- bzw. R-Taste, um zwischen den einzelnen Game Boy-Boxen und deinem Team zu wechseln. Es werden nur die Pokémon angezeigt, die auch die Zulassungsvoraussetzungen des Cups erfüllen.

Hast du dich für sechs Pokémon entschieden, gibt es vier Wahlmöglichkeiten:

OK
Bestreite den Kampf mit diesen sechs Pokémon.

OK und registrieren
Bestreite den Kampf mit diesen sechs Pokémon und registriere sie gleichzeitig.

Einige Pokémon neu auswählen
Ersetze ein Pokémon durch ein anderes.

Alle Pokémon neu auswählen
Lösche dein gesamtes Team und wähle alle sechs Pokémon neu aus.

Registrierte Pokémon

Falls du bereits ein Team registriert hast, dann kannst du nun auf diese Auswahl zurückgreifen.

Näheres zum Registrieren von Pokémon

Es spart eine Menge Zeit bei der Auswahl, wenn du bereits ein schlagkräftiges Team registriert hast, auf das du zurückgreifen kannst. Du kannst registrierte Teams auch einsetzen, wenn du kein Game Boy-Modul besitzt. Wenn du REGISTRIEREN anwählst, dann verwandelt sich Ditto auf deinem Nintendo64-Modul, damit die registrierten Pokémon auch weiterhin auf deinem Game Boy-Modul zu finden sind.

Du kannst für jedes der sechs Reglements zehn Teams registrieren: PIKA-CUP, MINI-CUP, POKéMON-CUP, PREMIUM-CUP, SCHAUKAMPF und ARENALEITER-BURG.

Wähle Leih-Pokémon aus

Du kannst Leih-Pokémon genauso auswählen wie Pokémon von deinem Game Boy-Modul. Die Funktionen der L- bzw. R-Taste sind jedoch nicht verfügbar.

Näheres zu den Leih-Pokémon

Leih-Pokémon sind Pokémon, die auf deinem Nintendo64-Modul enthalten sind. Alle Pokémon (außer MEWTU), die den Zulassungsvorschriften des jeweiligen Cups entsprechen, können ausgewählt werden. Auch wenn du keine Pokémon besitzt, die du selbst trainiert hast, kannst du mit den Leih-Pokémon an jedem Cup teilnehmen. Du darfst deine Teams auch aus Leih-Pokémon und deinen eigenen Pokémon zusammenstellen.

POKéDEX-AUSZUG

Rettan
Nr. 23

Dieses Pokémon schlängelt sich leise durchs Gras und sucht ständig nach den Eiern von Vogel-Pokémon, um diese aufzufressen.

2 KAMPFSTEUERUNG

Wähle die Pokémon aus

Jetzt wird es ernst! Wähle die Pokémon aus, mit denen du den Kampf bestreiten möchtest. Trittst du im STADION oder in der ARENALEITER-BURG an, musst du dich für drei Pokémon entscheiden. Hast du als Reglement ALLES IST ERLAUBT eingestellt, musst du zwischen einem und sechs Pokémon wählen. Das erste Pokémon, das du auswählst, ist auch das erste Pokémon, mit dem du antrittst.

Wähle alle Pokémon neu

Drücke und halte die R-Taste gedrückt, wenn du ein Pokémon auswählst, um dir die Daten dieses Pokémon durchzulesen.

Durch Drücken der R-Taste wird dir in gelber Farbe angezeigt, welche Pokémon du bereits in dein Team berufen hast.

Wähle durch Drücken der angezeigten Knöpfe drei Pokémon aus.

Tag Team-Kampf

Wähle sechs Pokémon aus den beiden Teams aus. Im Kampf steuert jeder Spieler die von ihm ausgesuchten Pokémon.

Die Pokémon-Steuerung im Kampf

Trittst du im STADION oder in der ARENALEITER-BURG an, werden deine drei Pokémon den C-Knöpfen zugeordnet, (siehe Screenshot links). Hast du ALLES IST ERLAUBT eingestellt, werden die Pokémon sowohl den C-Knöpfen als auch dem A- und dem B-Knopf zugeordnet (siehe Screenshot).

Im Kampf: Strategie-Menü

Lege fest, welche Befehle dein Pokémon ausführt. In TAG TEAM-Kämpfen kann nur der Trainer, der das entsprechende Pokémon ausgesucht hat, KAMPF anwählen. Die Optionen POKÉMON und FLUCHT kann jeder Trainer anwählen.

Pokémon
Setze ein anderes Pokémon ein.

Flucht
Wenn du freiwillig aufgibst, verlierst du den Kampf.

Kampf
Setze eine Attacke ein.

Im Kampf: Entscheide dich für eine Attacke

Entscheide dich für eine Attacke und drücke den dazugehörigen C-Knopf.

Kehre ins **Strategie-Menü** zurück.

Sieh dir die Attacken deines Pokémon an.

Wähle eine Attacke aus.

Im Kampf: Suche dir ein Pokémon aus.

Drücke einen der C-Knöpfe oder den A- bzw. B-Knopf, um ein Pokémon auszuwählen.

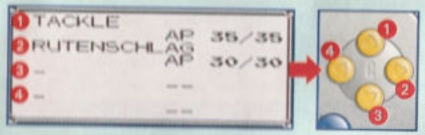
Kehre ins **Strategie-Menü** zurück.

Sieh dir die Attacken deines Pokémon an.

Wähle ein Pokémon aus.

Die Anordnung der Attacken

Die Pokémon-Attacken aus dem Game Boy-Spiel wurden auf die C-Knöpfe deines Controllers gelegt (siehe Abbildung rechts). Während des Kampfes kannst du auf diese Tastenbelegung zurückgreifen.



Zum Kampf-Bildschirm

Der Name des Trainers

Zustand
Name, Level, Zustand und KP des Pokémon.

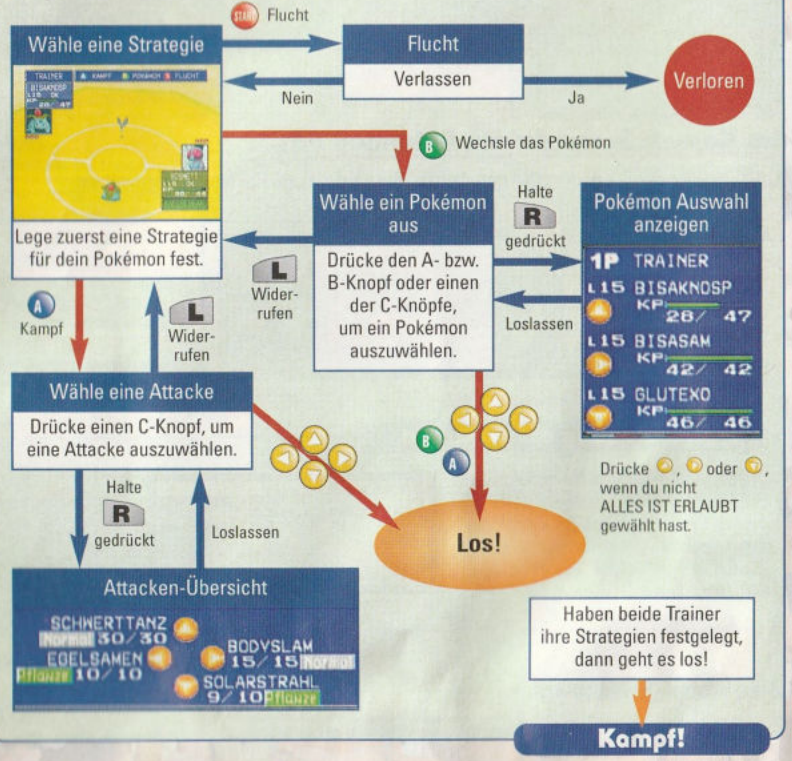
Strategie-Menü
Wähle eine Strategie für dein Pokémon aus.

Pokébälle
Das Pokémon, das sich in einem mit X durchgestrichenen Pokéball befindet, wurde schon besiegt.

3 DER KAMPFABLAUF

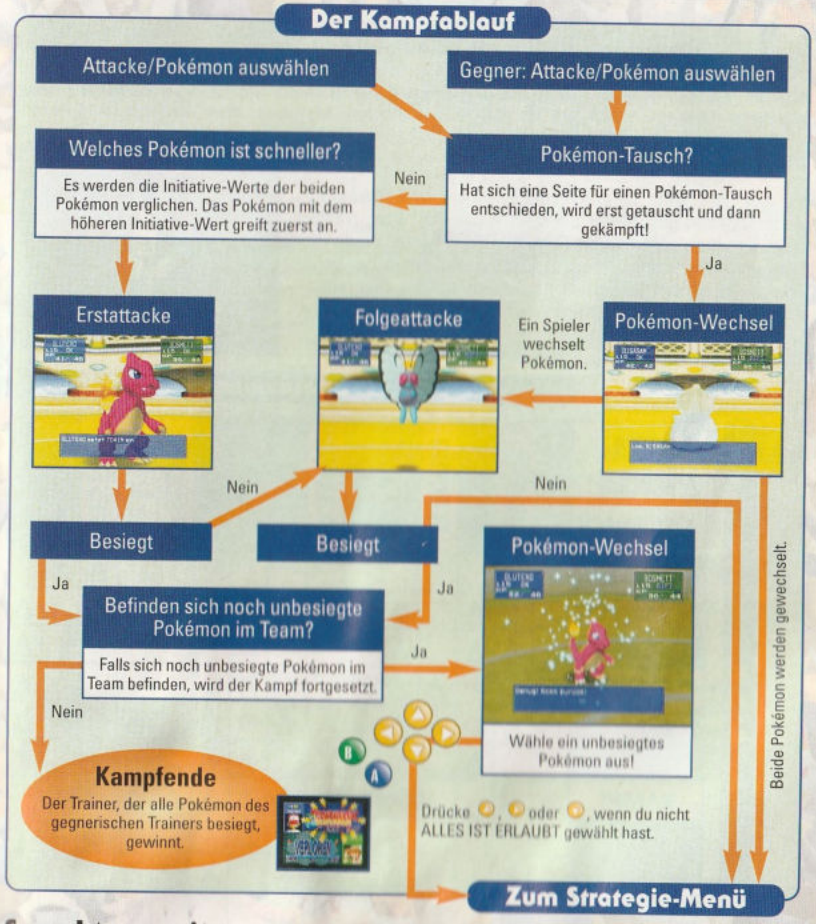
Diese Diagramme zeigen dir genau an, wie ein Kampf abläuft.

Wähle eine Strategie



Die Attacken und die Namen der Pokémon werden während des Kampfes nicht angezeigt, damit dein Gegner deine Attacken nicht erkennen kann. (Drücke die R-Taste, um die Namen der Pokémon und deren Attacken zu betrachten.) Trittst du gegen einen oder mehrere „menschliche" Kontrahenten an, solltest du dir vorher die Tastenbelegung gut einprägen. (Siehe auch im Kapitel „Kampfsteuerung"!)

Der Kampfablauf



So geht es weiter

Hast du im STADION den gegnerischen Trainer perfekt besiegt, d.h. du hast alle gegnerischen Pokémon besiegt, ohne selbst eines zu verlieren, so erhältst du einen Extra-Continue. Wenn du im STADION einen Kampf verlierst, kannst du direkt vor diesem Kampf wieder einsteigen.

ACHTUNG: Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn du in den Cups antrittst. Besitzt du einen Extra-Continue, kannst du SPEICHERN UND ABBRECHEN anwählen, wenn du einen Kampf verloren hast.

Extra-Continue

4 HINWEISE UND STRATEGIEN

Hier findest du nützliche Strategien und Tipps, die eine kleine Starthilfe zu **Pokémon Stadium** darstellen sollen.

Pokémon-Typ

Es gibt sehr viele unterschiedliche Typen von Pokémon. Jeder Typ hat gegenüber anderen Typen Vor- bzw. Nachteile. Es gibt auch verschiedene Attacken-Typen. Wenn du weißt, welche Attacke gegen welchen Pokémon-Typ sehr effektiv ist, so bist du im Vorteil! Schaue dir das Diagramm an, um nähere Informationen zu erhalten.

Verteidigung (Angriff)

● SUPER
△ MÄSSIG
X SCHWACH

Angriff	NORMAL	FEUER	WASSER	ELEKTRO	PFLANZE	EIS	KAMPF	GIFT	BODEN	FLUG	PSYCHO	KÄFER	GESTEIN	GEIST	DRACHEN
NORMAL													△	X	
FEUER		△	△		●	●						●	△		△
WASSER		●	△		△				●				●		△
ELEKTRO			●	△	△				X	●					△
PFLANZE		△	●		△			△	●	△		△	●		△
EIS			△		●	△			●	●					●
KAMPF	●					●		△		△	△	△	●	X	
GIFT					●			△	△			●	△	△	
BODEN		●		●	△			●		X		△	●		
FLUG				△	●		●					●	△		
PSYCHO							●	●			△				
KÄFER		△			●		△	●		△	●			△	
GESTEIN		●				●	△		△	●		●			
GEIST	X										X			●	
DRACHEN															●

So nutzt du die Listen richtig

Wenn du bereits viele Pokémon gefangen hast, solltest du auch die richtigen Pokémon für den Kampf auszuwählen. Hier kann die Liste auf dem Hi-Tech-PC im POKéMON-LABOR von großem Nutzen sein! Angenommen, du suchst ein Feuer-Pokémon für den Mini-Cup, dann gehe wie folgt vor: Wähle die Liste deiner Pokémon an und wähle anschließend NACH CUP SORTIEREN. Bewege nun deinen Cursor auf Mini-Cup und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Nun werden alle Pokémon, die am Mini-Cup teilnehmen dürfen, angezeigt. Danach bewegst du den Cursor auf das Feld TYP1 bzw. TYP2 und wählst FEUER an. Nun werden dir alle Feuer-Pokémon, die du im Mini-Cup einsetzen kannst, weiß angezeigt. Schaue dir jetzt ihre unterschiedlichen Attacken an und wähle die besten Pokémon aus. Hast du dich mit der Liste vertraut gemacht, ist sie dir bestimmt eine große Hilfe!

Der Controller deines Mitspielers ist tabu!

Spielst du gegen einen Freund, kannst du die Attacken, die dein Mitspieler auswählt, auf seinem Controller sehen. Doch jeder, der einen so hinterhältigen Trick nutzt, wird niemals ein wahrer Pokémon-Meister!

POKéDEX-AUSZUG

Mauzi
Nr. 52

MAUZI schläft meist den ganzen Tag lang. In der Nacht wird es aktiv und sucht mit glänzenden Augen nach verlorenen Münzen.

POKéDEX-AUSZUG

Karpador
Nr. 129

Ganz gleich, von welchem Pokémon es angegriffen wird und wie stark der Gegner ist: KARPADOR setzt immer Platscher ein.

Das Geheimnis der Spitznamen

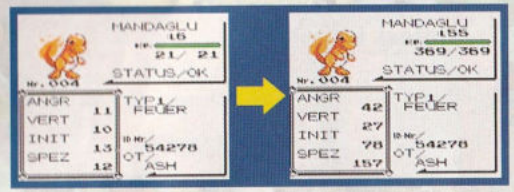
Bei **Pokémon Stadium** hängt die Farbe deiner Pokémon von deren Spitznamen ab. Es kann auch vorkommen, dass zwei Pokémon mit demselben Spitznamen, aber unterschiedlicher ID-Nummer, in verschiedenen Farben dargestellt werden.

POKéMON STADIUM: So gelangst du auf die Siegesstraße!

In diesem Kapitel findest du Tipps, wie du deine Pokémon am besten trainierst.

Trainiere Pokémon mit niedrigeren Level, um höhere Werte zu erzielen!

Um mit Pokémon in Turnieren anzutreten, empfiehlt es sich, Pokémon mit niedrigem Level zu fangen und sie zu trainieren. (Sie erreichen höhere Werte, wenn sie trainiert werden!) Wie du unten sehen kannst, verfügt ein Pokémon, das bis Level 55 trainiert wurde, über höhere Angriffs- und Verteidigungswerte, als das selbe Pokémon, das du mit Level 55 in der AZURIA-HÖHLE gefangen hast. Natürlich können einige Pokémon, die du in der AZURIA-HÖHLE gefangen hast, auch sofort im Pokémon-Cup eingesetzt werden. Sie können jedoch einem Pokémon, das bereits viele Kämpfe mit seinem Trainer durchgestanden hat, kein Paroli bieten!

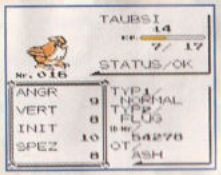


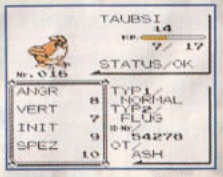
Vorsicht bei getauschten Pokémon!

Pokémon, die du durch einen Tausch von einem Freund erhalten hast, sind einfacher zu trainieren, da sie mehr Erfahrungspunkte erhalten. Ihre Werte hingegen werden nie so sehr steigen, wie bei einem Pokémon, das du selbst gefangen hast. Da getauschte Pokémon mehr Erfahrungspunkte erhalten, steigt ihr Level auch schneller. Du kannst jedoch nicht erwarten, dass ihre Werte schon nach einigen Kämpfen steigen. (Dies gilt aber nicht für Pokémon wie MACHOMEI, die du nur durch einen Tausch erhältst.)

Vergleiche die Werte deiner gefangenen Pokémon

Wenn du deine Pokémon effektiv trainieren willst, dann solltest du dir sofort nach dem Fang die Werte und den Level des Pokémon anschauen. Es kann vorkommen, dass zwei Pokémon der selben Spezies und mit dem selben Level über ganz unterschiedliche Angriffs- bzw. Verteidigungswerte verfügen. Fange daher erst viele Pokémon der selben Spezies mit dem gleichem Level, vergleiche ihre Werte und entscheide dann, welches Pokémon du speziell trainierst!





WICHTIGE HINWEISE

Diese Hinweise sind für alle Trainer gedacht, die momentan Pokémon auf dem Game Boy spielen!

Auch wenn die Pokémon, die du bis jetzt gefangen hast, zu keinem Cup zugelassen werden, solltest du dein Spiel nicht von vorn beginnen. Fange dir einfach ein paar Pokémon, welche die Grundvoraussetzungen der Cups erfüllen, und trainiere sie, bis ihre Level steigen.

Falls du dich doch entscheidest, dein Game Boy-Spiel von vorn zu beginnen, um die unterschiedlichen VMs und TMs effektiver anzuwenden, verlierst du deine gesamten Spielstände. Es ist ratsam, die Pokémon, die du schon gefangen hast, vorher auf deinem Nintendo64-Modul zu speichern. Betritt einfach Prof. Eichs Pokémon-Labor und übertrage die Pokémon auf dein Nintendo64-Modul.

Beginnst du dein Game Boy-Spiel von vorn, ändert sich automatisch die ID-Nummer. Somit kannst du Items, die du unter der alten ID-Nummer auf deinem Nintendo64-Modul gespeichert hast, nicht mehr anwählen.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass dein Game Boy-Spielstand komplett gelöscht wird, wenn du versuchst, ein Pokémon, das mit nicht-lizensierter Zusatzhardware erstellt oder künstlich gestärkt wurde, verwenden möchtest. Ferner kann es beim Spielen von POKÉMON STADIUM zu schwerwiegenden Problemen kommen, die dich am Weiterspielen hindern!

Vorsicht! Spielstände, die gelöscht wurden, können nicht wiederhergestellt werden.

Nintendo kann für verloren gegangene Spielstände nicht haftbar gemacht werden.

WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club-Magazin, Internet-Homepage oder Telefon-Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren sowie mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tipps & Tricks! Jedes eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr!

Nintendo online

Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tipps & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert!

http://www.nintendo.de

HOTLINE

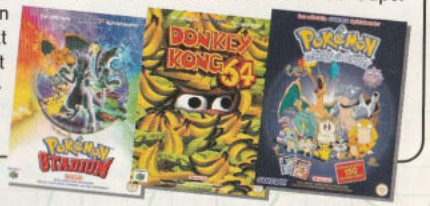
Bei Spielefragen:
0 60 26 / 940 940

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für euch da!

Für technische Fragen steht euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130 / 58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26 / 940 940 beantwortet.

BOOK WARE

Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun!



POWER ABO

Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!

SPECIALS

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole: Club Nintendo-SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie!

Informationen zum aktuellen Club Nintendo-Angebot erhaltet ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort – wo es Nintendo gibt!

HOTLINE

Bei technischen Fragen:
0130 / 58 06

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-58 06.

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland gebührenfrei unter der **Telefon-Nummer 0130-58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:
   Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung 63760 Großostheim • (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **(gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06)**.

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Das ultimative Trainer Handbuch!

Du bist Pokémon-Trainer, hast bereits viele Pokémon gesammelt, trainiert und getauscht? Dann wird dieses Buch dein Wissen um die fantastischen Wunderwesen erweitern! Der Spieleberater enthält Tipps, Tricks und Strategien zu allen Arenen und Kämpfen! Umfangreiches original 3-D-Artwork! Alle Infos zu Mew, Pokémon #151! Inklusive neuem, exklusiven Pokédex!

Ins Netz gegangen!

Auf den Pokémon-Seiten im Internet findest du Infos und Berichte aus der kunterbunten Welt der Pokémon. Zudem warten Downloads, Mini-Spiele sowie der komplette Pokédex auf dich! Geh ins Netz und schnapp dir alle Infos!

www.pokemon.de

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY